

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN FOTOGRAFI
DENGAN TEKNIK *STROBIST*
DI JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FBS UNY YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

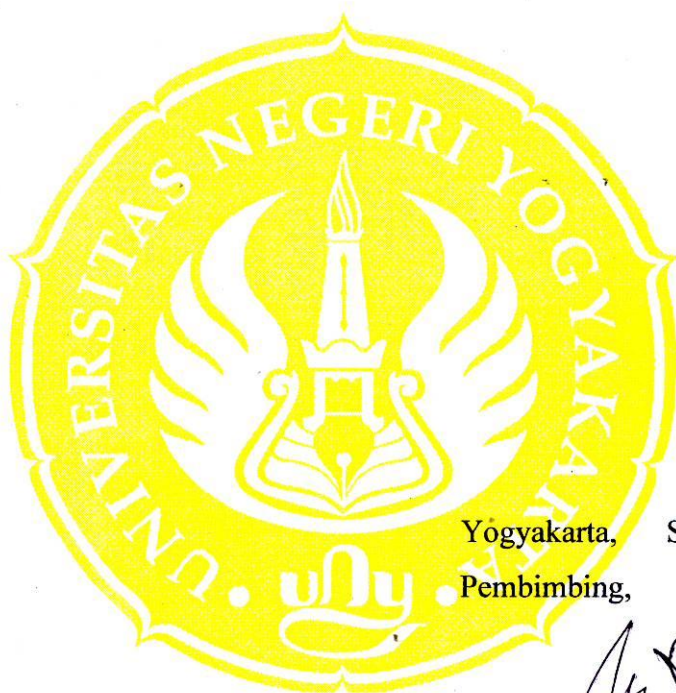


Oleh
PATRICK KRISHNA SATYA HERJATMIKA
NIM 06206244007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PEDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2012**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fotografi
Dengan Teknik Strobist Di Jurusan Pendidikan Seni Rupa
FBS UNY Yogyakarta*
ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, September 2012
Pembimbing,

Drs. Mardiyatmo, M.Pd

NIP. 19571005 198703 1002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fotografi Dengan Teknik Strobist Di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 22 Oktober 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn	Ketua Penguji		12 November 2012
Dwi Retno Sri A., S.Sn., M.Sn.	Sekretaris Penguji		25 Oktober 2012
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji I		25 Oktober 2012
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Penguji II		25 Oktober 2012

Yogyakarta, Oktober 2012

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Patrick Krishna Satya Herjatismika

NIM : 06206244007

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil kerja saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang di tulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Oktober 2012

Penulis,



Patrick Krishna Satya Herjatismika

MOTTO

Orang yang tak berpengalaman percaya kepada setiap perkataan, tetapi orang yang bijak memperhatikan langkahnya.

(Amsal 14:15)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana, kupersembahkan untuk kedua orang tuaku, Bapak Heru Purwaka, S. Sos. dan Ibu Retno Dewi Untari, S. Pd. sebagai wujud bakti dan cinta kasih seorang anak kepada orang tuanya, terima kasih atas kasing sayang dan doa yang senantiasa Bapak dan Ibu berikan di setiap hembusan nafasku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fotografi Dengan Teknik *Strobist* Di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyusun skripsi ini. Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada pembimbing, yakni Drs. Mardiyatmo, M.Pd yang dengan penuh kesabaran dan kearifan telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang tidak henti-hentinya disela kesibukannya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Terima kasih kepada Aran Handoko, M.Sn. yang telah memberikan kesempatan melakukan penelitian untuk mengambil data skripsi saya. Terima kasih kepada mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2010 yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

Ucapan terima kasih saya sampaikan pula kepada Maria Harmin Oktaviani yang tidak pernah letih menemani saya. Terima kasih kepada Rima, Tyo Adhi, Iwan Jowo dan teman-teman Pendidikan Seni Rupa 2006, serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan doa dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Oktober 2012

Penulis

Patrick Krishna S.H.

DAFTAR ISI

	halaman
JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang masalah	1
B. Batasan masalah	2
C. Rumusan masalah	3
D. Tujuan penelitian	3
E. Manfaat penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	5
B. Multimedia Pembelajaran	8
C. Fotografi	10
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	13
1. Prosedur pengembangan	15
a. Tahap analisis kebutuhan	17
b. Tahap perencanaan pengembangan pembelajaran	17

c. Tahap Pengembangan produk	17
d. Produk awal	17
e. Validasi produk	18
f. Produk akhir	19
2. Uji coba produk	19
a. Desain ujicoba	19
b. Subjek ujicoba	19
c. Jenis data	20
d. Instrumen pengumpul data	20
1) Wawancara	21
2) Observasi	21
3) Angket	21
4) Teknik analisis data	22

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Prosedur pengembangan produk multimedia pembelajaran	25
1. Analisis Kebutuhan	25
2. Perencanaan pengembangan pembelajaran	25
3. Pengembangan produk multimedia.	26
4. Validasi produk	30
B. Data ujicoba dan analisis data	31
1. Data uji validasi.	31
a. Ahli materi	31
b. Ahli media	33
2. Data uji coba dan hasil pengembangan tahap I	35
3. Data uji coba dan hasil pengembangan tahap II	36
4. Data uji coba dan hasil pengembangan tahap III.	38
C. Revisi produk	39
D. Kajian pruduk akhir	43

BAB V PENUTUP

A. Simpulan tentang produk	44
B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1 : Konversi Skor pada Skala 5	22
Tabel 2 : Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif pada Skala 5	23
Tabel 3 : <i>Storyboard</i> multimedia pembelajaran mata kuliah fotografi di UNY	26
Tabel 4 : Validasi multimedia aspek pembelajaran oleh ahli materi	31
Tabel 5 : Validasi multimedia aspek tampilan oleh ahli media Pembelajaran	32
Tabel 6 : Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu-satu	34
Tabel 7 : Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba kelompok kecil	35
Tabel 8 : Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba kelompok klasikal	37

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1 : kerucut pengalaman Dale	6
Gambar 2 : Sistem kerja teknik <i>Strobist</i>	12
Gambar 3 : Model penelitian dan pengembangan adaptasi Borg dan Gall (1983)	14
Gambar 4 : Model pengembangan multimedia pembelajaran adaptasi dari Borg & Gall (1983)	15
Gambar 5 : Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran	16
Gambar 6 : Bagan Desain <i>Flowchart</i> pengembangan multimedia mata kuliah fotografi bagi mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa	25
Gambar 7 : Tampilan indek pada produk awal	38
Gambar 8 : Tampilan indek pada produk akhir	39
Gambar 9 : Tampilan proses pada produk awal	39
Gambar 10 : Tampilan proses pada produk akhir	40
Gambar 11 : Tampilan kelengkapan pada produk awal	40
Gambar 12 : Tampilan kelengkapan pada produk final	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Wawancara

Lampiran 2: Silabus

Lampiran 3: RPP

Lampiran 4: lembar evaluasi ahli materi

Lampiran 5: lembar evaluasi ahli media

Lampiran 6: lembar evaluasi mahasiswa

Lampiran 7: hasil uji coba

Lampiran 7: Gambar Tampilan CD Interaktif Pembelajaran *Strobist*

Lampiran 8: Dokumentasi Penelitian

Lampiran 9: Surat Izin Penelitian

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN FOTOGRAFI
DENGAN TEKNIK *STROBIST*
DI JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FBS UNY YOGYAKARTA**

**Oleh Patrick Krishna Satya Herjatismika
NIM 06206244007**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui bentuk produk multimedia pembelajaran teknik *Strobist* bagi mahasiswa dalam mata kuliah fotografi. (2) Mengembangkan produk multimedia pembelajaran teknik *Strobist* bagi mahasiswa dalam mata kuliah fotografi yang layak.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan, dengan prosedur pengembangan adaptasi dari model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall (1983), dengan enam tahap yaitu (1) Analisis kebutuhan, (2) Perencanaan pengembangan pembelajaran, (3) Pengembangan produk, (4) Produk awal, (5) Evaluasi, dan (6) Produk akhir. Validasi produk oleh dua orang, yaitu seorang ahli materi apresiasi seni rupa, dan seorang ahli media pembelajaran. Subjek uji coba multimedia pembelajaran teknik *Strobist* bagi mahasiswa dalam mata kuliah fotografi di Universitas Negeri Yogyakarta. Subjek penelitian adalah mahasiswa seni rupa, yang terdiri dari uji coba individual 3 mahasiswa, uji coba kelompok kecil 15 mahasiswa, uji coba kelompok besar 30 mahasiswa. Metode pengumpulan data adalah: wawancara, angket dan observasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif guna mengetahui kualitas multimedia pembelajaran teknik *Strobist* bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi ahli materi = 83, konversi skala 5: kategori baik. Skor validasi ahli media pembelajaran = 62, konversi skala 5: kategori baik. Terdapat 3 siswa subjek uji coba menyatakan multimedia baik, 31 anak subjek subjek uji coba menyatakan baik dan 15 siswa menyatakan sangat baik. Hal ini berarti bahwa multimedia pembelajaran teknik *Strobist* dalam mata kuliah fotografi dikembangkan secara sistematis, berkualitas, dan layak digunakan untuk mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan seni, Universitas Negeri Yogyakarta

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berbagai usaha telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti mulai dari pembaruan kurikulum, penyediaan buku paket sampai pada peningkatan kemampuan tenaga pengajar. metode mengajar secara konvensional yang lebih banyak mengajarkan teori-teori atau praktik membuat peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, menghafal, atau langsung praktik saja, hanya akan melahirkan manusia terdidik dengan intelektual statis dan kurang kreatif.

Agar tidak terjadi hal seperti di atas maka perlu menerapkan suatu metode yang dapat merangsang minat dan keaktifan mahasiswa terhadap materi pelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, sehingga penyampaian materi kepada mahasiswa dapat optimal.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka dalam penelitian ini akan menyoroti lebih dekat tentang pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam mata kuliah Fotografi. Adapun tempat yang akan dijadikan penelitian adalah di jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Dari pengamatan yang telah dilakukan pada mata kuliah Fotografi, diperoleh hasil bahwa belum maksimal pendampingan dosen saat praktik, dikarenakan praktik mata kuliah Fotografi tidak dapat maksimal di dalam kelompok besar. Serta kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan dari kampus untuk menunjang praktik memotret di dalam studio karena jumlah kelompok yang banyak, sehingga dalam pelaksanaan praktik harus bergantian, sehingga praktik menjadi kurang maksimal. juga tidak semua mahasiswa memiliki modal untuk mengadakan peralatan studio mengingat harga dari alat-alat tersebut termasuk barang yang mahal. Selain itu, beberapa materi masih menggunakan media presentasi *slide (powerpoint)*, belum menggunakan bantuan multimedia pembelajaran interaktif. Di antaranya adalah materi Fotografi untuk pemotretan studio teknik *Strobist*.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya multimedia yang dapat mendukung pembelajaran secara mandiri untuk mata kuliah Fotografi pemotretan studio yaitu teknik *Strobist* (pemotretan menggunakan lampu kilat *external*).

B. Batasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah di atas, maka masalah dibatasi pada belum dibuat media pembelajarannya untuk teknik *Strobist* (pemotretan menggunakan lampu kilat *external*),

Penelitian ini juga dibatasi sampai pada Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana langkah-langkah membuat produk multimedia pembelajaran teknik *Strobist* bagi mahasiswa dalam mata kuliah Fotografi?
2. Bagaimana bentuk produk multimedia pembelajaran teknik *Strobist* bagi mahasiswa dalam mata kuliah Fotografi?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah.

1. Mengembangkan produk multimedia pembelajaran teknik *Strobist* bagi mahasiswa dalam mata kuliah Fotografi yang layak.
2. Mengetahui bentuk produk multimedia pembelajaran teknik *Strobist* bagi mahasiswa dalam mata kuliah Fotografi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Sebagai bahan kajian acuan praktik dalam penerapan multimedia pembelajaran fotografi bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa UNY.

2. Manfaat secara praktis

- a. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- b. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya multimedia pembelajaran.

- c. Peran dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban dosen untuk pendampingan kuliah praktik dapat dikurangi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting digunakan oleh dosen dalam proses belajar mengajar. Sadiman (2009: 6) mengatakan bahwa

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan / informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, Arief S. Sadiman, dkk (2009: 6-7).

Fungsi media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman dkk (2009: 17-18) adalah

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

- c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan kegairan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan motivasi yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Jenis media pembelajaran menurut Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010: 91-93) adalah

- 1) Media Visual meliputi gambar/foto, sketsa, diagram/skema, bagan/chart, grafik, transparasi OHP dan film bingkai/slide.
- 2) Media audio meliputi radio dan kaset-audio.
- 3) Media Audio Visual meliputi video dan komputer.

Bermacam – macam peralatan dapat digunakan oleh dosen untuk menyampaikan pelajaran kepada mahasiswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale

Gambar di atas (lihat gambar 1) menjelaskan analogi tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Sebagai pendekatan praktis, sebaiknya dipertimbangkan media apa saja yang ada, biayanya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya mahasiswa dan dosen). Dalam hubungan ini Dick dan Carey (1978) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Media pembelajaran untuk memotivasi mahasiswa dalam pelajaran mata kuliah fotografi adalah komputer. Dengan produk multimedia mahasiswa dapat lebih memahami dan belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya masing-masing.

Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010: 64), mengemukakan beberapa kelebihan multimedia sebagai media pembelajaran, adalah

- 1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman dan bakteri.
- 2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gunung, laut dan gajah.
- 3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin dan berkembangnya bunga.
- 4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh seperti bulan, bintang dan matahari.
- 5) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya seperti letusan gunung berapi.
- 6) meningkatkan daya tarik mahasiswa.

Supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media, antara lain:

- a. Persiapan sebelum menggunakan media, dosen mempersiapkan dan menetapkan tujuan yang hendak dicapai menggunakan strategi yang sesuai.
- b. kegiatan selama menggunakan media.
- c. kegiatan tindak lanjut, misalnya diskusi dan laporan.

2. Multimedia Pembelajaran

Pengertian multimedia pembelajaran di dalam Wikipedia Bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas yaitu penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*)

dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat ber-(navigasi), berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi . Pengertian multimedia yang lain dikemukakan oleh Wahono (2007) yaitu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010: 12) mengemukakan kelebihan multimedia sebagai media pembelajaran, adalah:

- 1) Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada mahasiswa.
- 2) Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi dosen itu sendiri maupun mahasiswa.
- 3) Mengejar ketertinggalan pengetahuan tentang Iptek di bidang pendidikan.
- 4) Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajar, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 5) Multimedia dapat digunakan membantu pembelajar membentuk model mental yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.
- 6) Mengikuti perkembangan Iptek.

Multimedia sebagai sarana pendidikan memiliki setidaknya dua pengertian yakni gabungan dari berbagai media (bahan cetak/teks, audio, video, slide, siaran radio, siaran televisi yang masing-masing berdiri sendiri namun terprogram dan komputer multimedia. Multimedia dalam arti gabungan berbagai media lebih cocok digunakan untuk kelas misal. Sementara komputer multimedia cocok digunakan untuk belajar yang sifatnya individual.

Penelitian yang dilakukan Bobbi De Porter, penggagas *Quantum Learning* mengungkapkan bahwa manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70 persen dari apa yang dikenakan, 50 persen dari apa yang didengar dan dilihat (audio

visual), dan 30 persen dari yang dilihatnya, dari informasi yang 20 persen dan dari yang dibaca hanya 10 persen. Apalagi proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman mahasiswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan dosen dan sulit dipahami mahasiswa.

Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi menjadi pendekatan yang amat berguna dilakukan dalam belajar. Program belajar dengan menggunakan *DVD rom* misalnya, dapat mengakomodasi mahasiswa yang lamban menerima pelajaran karena komputer tidak pernah bosan memberikan penjelasan.

Berdasarkan atas kelebihan yang dimiliki multimedia di atas, maka sangat perlu dikembangkan untuk materi mata kuliah Fotografi.

3. Fotografi

Menurut Rangga Aditiawan dan Ferren Bianca (2010: 9) fotogarfi berasal dari 2 kata, yaitu *photo* yang berarti cahaya dan *grapy* yang berarti tulisan atau lukisan, sedangkan Yuliandi Kusuma (2010: 1) menjelaskan bahwa pencahayaan (*exposure*) dapat dikatakan sebagai seni atau teknik untuk mencari keseimbangan antara seberapa besar jumlah cahaya (*volume*) yang melalui sebuah lensa dengan seberapa lama waktu yang dibutuhkannya untuk mampu menghasilkan gambar pada sebidang bahan peka cahaya (*film*) atau sensor digital yang terdapat di dalam kamera.

Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan bahwa unsur utama dalam suatu pemotretan adalah cahaya. Menurut sumber cahaya itu sendiri dibedakan menjadi dua, yaitu “*Available Lighting* (pencahayaan alami) ialah memotret suatu objek dengan pencahayaan apa adanya. misalnya, memotret suatu objek di dalam ruang menggunakan cahaya yang masuk melalui jendela (dikenal dengan sebutan *window lighting*) tanpa tambahan lampu buatan atau lampu kilat. sementara itu, pemotretan yang dilakukan di tempat terbuka (dikenal dengan sebutan pemotretan) bisa memanfaatkan sinar matahari, cahaya, bulan, atau benda-benda pemantul cahaya lain” (Arbain rambey, 2009:30) dan “*Artifical Lighting* (pencahayaan buatan) ialah semua jenis pencahayaan yang bukan berasal dari alam. misalnya, pencahayaan dengan menggunakan lampu pijar atau lampu kilat” (Arbain Rambey, 2009:22).

Memotret dengan sumber cahaya alami memiliki keterbatasan waktu, karena di waktu malam sumber cahaya alami akan berkurang intensitasnya dan cahaya alami tidak bisa diatur lemah juga arah datangnya cahaya. Sedangkan dengan menggunakan cahaya buatan kita bisa bebas mengatur dan mengarahkan cahaya tersebut. Yuliandi Kusuma (2010) sebutan untuk teknik memotret menggunakan *Flashgun* (lampu kilat yang biasanya dipasang di atas *hotshoe* kamera) dengan melepasnya dari *hotshoe* adalah *strobist* Agar *flashgun* masih dapat dikontrol oleh kamera maeski terlepas dari *hotshoe*, maka *flashgun* harus tetap dihubungkan. Cara menghubungkannya dapat dilakukan dengan kabel ataupun nirkabel ke kamera (lihat gambar 2).



Gambar 2. Sistem Kerja Teknik *Strobist*

Peralatan untuk pemotretan dengan teknik *strobist* terbilang cukup banyak dan dapat dimodifikasi. Misalnya saja alat tambahan pada flash seperti Lambency Flash Difusser, Softbox, Honeycomb, Snoot, Beauty Dish, Umbrella Reflector dan Gels. Masing-masing alat tersebut memberikan efek cahaya yang berbeda-beda. Karena itu pemotretan dengan teknik *strobist* dapat mengasah kreatifitas.

BAB III **METODE PENELITIAN**

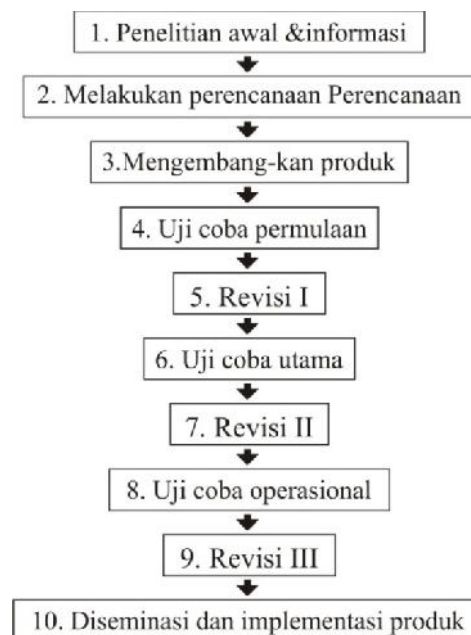
A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan research and development (R&D). Model penelitian dan pengembangan ini adaptasi dari model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983: 775) yang menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama adalah fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua adalah fungsi validasi. Penelitian pendidikan dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan dan memvalidasi sebuah multimedia pembelajaran fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Menurut Borg dan Gall tahun (1983) menyatakan bahwa terdapat sepuluh langkah penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut: 1) *Research and information collecting* (Penelitian dan pengumpulan data) 2) *Planning* (Perencanaan). Merencanakan penelitian, perumusan tujuan, langkah-langkah penelitian, dan uji coba. 3) *Develop preliminary form of product* (Pengembangan draf produk, pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi). 4) *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal/individual pada 3 orang). Ujicoba di lapangan, di Universitas Negeri Yogyakarta. Data dari hasil wawancara, observasi, dan angket dikumpulkan dan dianalisis. 5) *Main product revision* (Melakukan revisi pada terhadap produk

utama). 6) *Main field testing* (Melakukan uji lapangan utama). Melakukan ujicoba kelompok kecil dengan 10 orang. Data kuantitatif tentang unjuk kerja subjek dikumpulkan. Hasil ujicoba ini dianalisis untuk penyempurnaan media. 7) *Operasional product revision* (Penyempurnaan produk hasil ujicoba lapangan). Revisi produk multimedia berdasarkan saran-saran dari hasil uji coba kelompok kecil. 8) *Operasional yield testing* (Uji pelaksanaan lapangan). Dilakukan pada 30 mahasiswa, pengujian dilakukan dengan angket kemudian dikumpulkan dan dianalisis hasilnya. 9) *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir). Melakukan revisi terhadap produk multimedia akhir (revisi produk multimedia seperti disarankan oleh hasil uji coba lapangan). 10) *Dissemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi).

Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Borg & Gall (1983) dapat dilihat pada gambar 3.

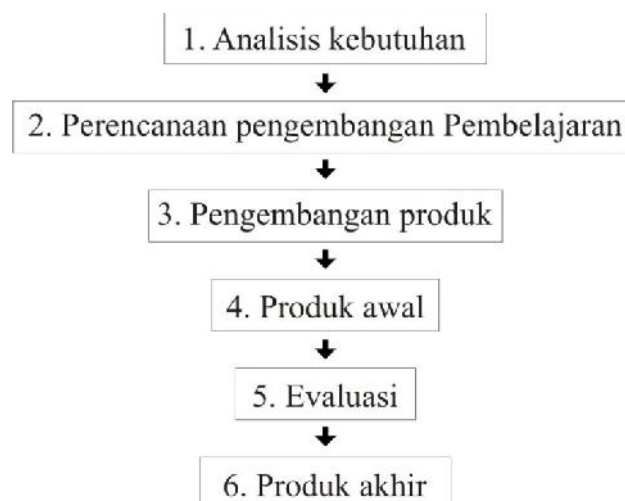


Gambar 3. Model penelitian dan pengembangan adaptasi Borg dan Gall (1983)

Dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai pada produk akhir, tanpa sampai pada tahap *Dissemination and implementation*. Ujicoba pengembangan multimedia pembelajaran Fotografi ini dilaksanakan di Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini dilakukan berdasarkan beberapa pertimbangan diantaranya adalah: karena jurusan tersebut mempunyai fasilitas komputer yang relatif memadai, sejumlah 20 set. Mahasiswa telah biasa memanfaatkan komputer untuk kegiatan pembelajaran. Mempertimbangkan efisiensi waktu, tenaga dan biaya yang dibutuhkan.

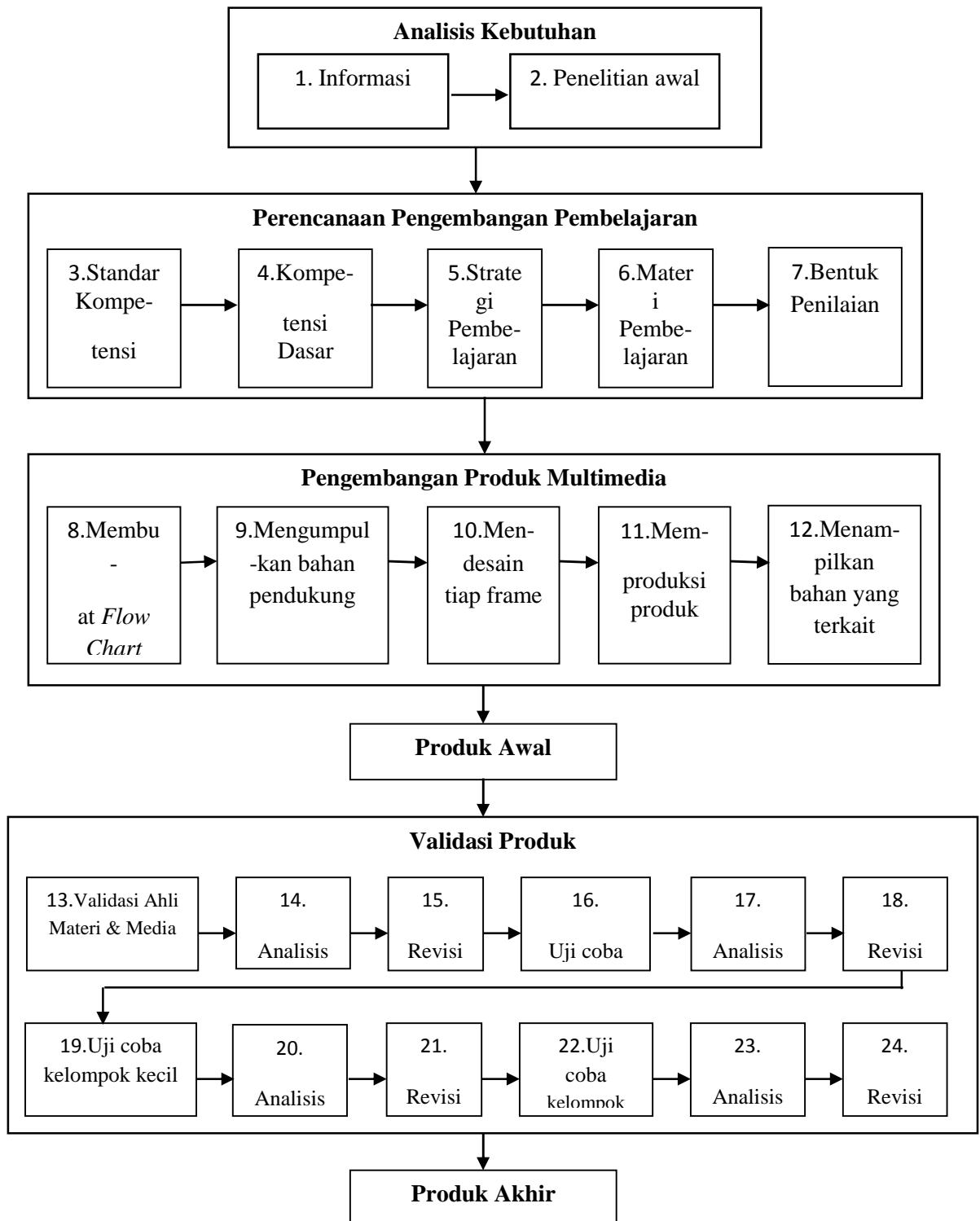
1. Prosedur pengembangan

Dari kedua teori di atas, diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, praktis, dan mudah diterapkan. Maka dalam penelitian dan pengembangan ini, menjadi enam tahap sebagai berikut: a. analisis kebutuhan, b. perencanaan pengembangan pembelajaran, c. pengembangan produk, d. produk awal, e. evaluasi, F. produk akhir.



Gambar 4. Model pengembangan multimedia pembelajaran adaptasi dari Borg & Gall (1983)

Berikut merupakan penjabaran dari gambar 4.



Gambar 5. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran

a. Tahap analisis kebutuhan

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pembelajaran teknik *Strobist* di jurusan, yang sangat perlu untuk dibuatkan sebuah multimedia pembelajaran. Studi literatur ini dilakukan dengan cara mengkaji kurikulum jurusan Pendidikan Seni Rupa dan berbagai buku yang relevan.

Sedangkan penelitian awal dilakukan untuk melihat keadaan di jurusan secara langsung yaitu dengan cara wawancara dengan dosen Pendidikan Seni Rupa. Dari penelitian awal menunjukkan bahwa diperlukan adanya multimedia pembelajaran teknik *strobist*.

b. Tahap perencanaan pengembangan pembelajaran

Menetapkan standar kompetensi. Menetapkan kompetensi dasar. Menyusun strategi pembelajaran. Mengembangkan materi pembelajaran. Merencanakan bentuk penilaian.

c. Tahap pengembangan produk

Membuat *flowchart* (diagram alur), tahap ini dilakukan untuk mengetahui alur pengembangan multimedia yang akan dibuat. Dengan adanya diagram alur ini, maka penulis dapat dengan mudah mengembangkan multimedia pembelajaran teknik *strobist* telah direncanakan. Mengumpulkan bahan-bahan pendukung, misalnya: *image*, *sound*, animasi, video, dan lain-lain.

d. Produk awal

Produk awal adalah hasil pertama dari pengembangan multimedia, berwujud CD pembelajaran dengan materi teknik *strobist*. Multimedia yang

dikembangkan ini lebih lanjut akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, sebelum diuji cobakan pada subjek uji coba mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa.

e. Validasi Produk

1) Validasi ahli

Memvalidasi produk multimedia oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media. Menganalisis hasil validasi dari seorang ahli materi dan seorang ahli media. Merevisi produk berdasarkan saran ahli materi dan ahli media.

2) Validasi tahap I

Uji coba individual pada 3 mahasiswa, dosen mata pelajaran seni rupa dimohon untuk menilai multimedia dengan angket. Menganalisis hasil penilaian mahasiswa. Melakukan revisi multimedia berdasarkan penilaian mahasiswa.

3) Validasi tahap II

Uji coba pada kelompok kecil sebanyak 10 mahasiswa dan meminta penilaiannya dengan angket. Menganalisis hasil penilaian mahasiswa. Melakukan revisi berdasarkan penilaian mahasiswa.

4) Validasi tahap III

Uji coba pada kelompok besar sejumlah 30 mahasiswa dan meminta penilaiannya dengan angket. Menganalisis hasil penilaian mahasiswa. Melakukan revisi berdasarkan penilaian mahasiswa.

f. Produk akhir

Produk akhir merupakan tahapan bahwa produk multimedia pembelajaran fotografi telah diuji cobakan dan telah divalidasi oleh seorang ahli media dan seorang ahli materi dan dinilai oleh mahasiswa. Multimedia yang telah dikembangkan sudah layak untuk implementasi dan diseminasi. Wujud dari produk ini berupa multimedia CD pembelajaran dapat dipakai sebagai media pembelajaran fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY. Multimedia tersebut dapat diproduksi dan disebarluaskan.

2. Uji coba produk

a. Desain uji coba

Uji coba perlu dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran Fotografi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah dikembangkan. Data dari hasil uji coba, dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk. Dengan uji coba produk ini, diharapkan kualitas produk yang dibuat dapat teruji secara empiris maupun teoritis. Sebelum produk tersebut diujicobakan, produk ini divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Adapun uji coba dilakukan dengan tiga tahap yaitu uji coba satu-satu (individual), uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar (uji coba lapangan).

b. Subjek coba

Adapun subjek uji coba di lapangan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Jumlah mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa kurang lebih 100 orang dalam satu angkatan,

diambil acak 3 mahasiswa untuk uji coba satu-satu (individual), 10 mahasiswa untuk kelompok kecil, dan 30 mahasiswa (1 kelas) untuk uji coba kelompok besar.

c. Jenis data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pertama, jenis data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi, mahasiswa dan dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Data kuantitatif tersebut dikonversikan menjadi data kualitatif. Data yang digali dalam penelitian ini adalah data berupa:

- 1) Ketepatan materi untuk ketercapaian kompetensi pembelajaran di Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Aspek yang dikaji adalah aspek pembelajaran dan aspek materi. Data tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli materi, yaitu dengan angket.
- 2) Ketepatan rancangan *software* sebagai multimedia pembelajaran di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, aspek yang dikaji adalah tampilan, pemrograman, pembelajaran. Data tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli media, yaitu dengan angket.
- 3) Penilaian dari mahasiswa dan dosen mata kuliah Fotografi terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan.

d. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpul data adalah angket, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kaulitas dari masing-masing aspek, yaitu aspek tampilan, aspek

pemrograman, aspek pembelajaran, dan aspek materi. Untuk mengetahui penilaian mahasiswa dan dosen mata kuliah Fotografi secara mendalam terhadap produk pengembangan multimedia yang telah dikembangkan, penulis melakukan wawancara dan observasi pada saat uji coba.

1) Wawancara

Wawancara digunakan untuk menjaring data tentang kualitas produk multimedia yang telah dikembangkan. Responden yang diwawancarai adalah mahasiswa dan dosen mata kuliah Fotografi

2) Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan pembelajaran seni rupa yaitu tingkat kemudahan dan kesukaran mahasiswa dalam menggunakan produk pengembangan multimedia pembelajaran fotografi yang telah dikembangkan. Selain itu observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung sarana dan prasarana pembelajaran Fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta.

3) Angket

Angket tervalidasi dari ahli materi dan media pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif. Data ini digunakan untuk mengetahui bagaimana ketepatan rancangan produk sebagai multimedia pembelajaran dari ahli materi, ketepatan materi untuk ketercapaian kompetensi pembelajaran dari ahli media, dan tanggapan mahasiswa dan dosen mata kuliah Fotografi terhadap produk yang telah dikembangkan.

4) Teknik analisis data

Untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data tersebut digunakan sebagai landasan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan menggunakan skala 5. Lebih jelasnya lihat di bawah ini.

Tabel 9. Konversi Skor pada Skala 5 (Adaptasi dari Sukardjo, 2005: 53)

Nilai	Skor	Kriteria
A	$X > \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

\bar{x}_i (Rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor mak ideal + skor min ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (Skor mak ideal - skor min ideal)

X = Skor Empiris

Berdasarkan rumus konversi tersebut di atas, maka untuk mengubah data kuantitatif ke data kualitatif, digunakan penghitungan pedoman konversi sebagai berikut, yang hasilnya terlihat pada tabel 5.

Skor maksimal ideal= 5, Skor minimal ideal = 1

$$\begin{aligned}\overline{Xi} &= \frac{1}{2} (5+1) & SBi &= \frac{1}{6} (5-1) \\ &= 3 & &= 0,67\end{aligned}$$

Skala 5 = $X > (1,8 \times 0,67)$

$$= X > 3 + 1,21$$

$$= X > 4,21$$

Skala 4 = $3 + (0,6 \times 0,67) < X < 4,21$

$$= 3 + 0,40 < X < 4,21$$

$$= 3,40 < X < 4,21$$

Skala 3 = $3 - 0,40 < X < 4,21$

$$= 2,60 < X < 4,21$$

Skala 2 = $3 - (1,8 \times 0,67) < X < 2,60$

$$= 3 - 1,21 < X < 2,60$$

$$= 1,79 < X < 2,60$$

Skala 1 = $X < 1,79$

Tabel 2. **Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif pada Skala 5**

Skor	Interval Skor	Kriteria
5	$X > 4,21$	Sangat Baik (A)
4	$3,40 < X < 4,21$	Baik (B)
3	$2,60 < X < 3,40$	Cukup (C)
2	$1,79 < X < 2,60$	Kurang (D)
1	$X < 1,79$	Sangat Kurang (E)

Pedoman konversi di atas yang digunakan untuk menentukan kriteria layak-tidaknya produk yang dikembangkan. Produk pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah Fotografi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNY ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “B”, dengan

kategori “Baik”, sebagai hasil penilaian baik dari ahli media, ahli materi maupun mahasiswa. Jika hasil penilaian akhir keseluruhan aspek dengan nilai minimal “B” (Baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai media atau sumber belajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur pengembangan produk multimedia pembelajaran

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama berdasarkan gambar 4 di depan untuk memperoleh informasi dan penelitian awal. Langkah-langkah yang dilakukan pada analisis kebutuhan ini adalah studi pustaka dan studi lapangan. Data yang diperoleh yaitu :

- a. Studi pustaka yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu data tentang mata kuliah Fotografi yang membutuhkan media pembelajaran khususnya dalam materi pembelajaran teknik *Strobist*. Studi pustaka ini dilakukan dengan mempelajari materi mata kuliah Fotografi 2 untuk mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY. Kemudian menyimpulkan bahwa mata kuliah fotografi membutuhkan media pembelajara khususnya pada materi teknik *Strobist*.
- b. Studi lapangan dilakukan untuk melihat kondisi kampus secara langsung yaitu dengan cara observasi dan wawancara. Data yang diperoleh adalah kurangnya waktu pendampingan dosen saat kuliah praktik sehingga materi mata kuliah fotografi perlu dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

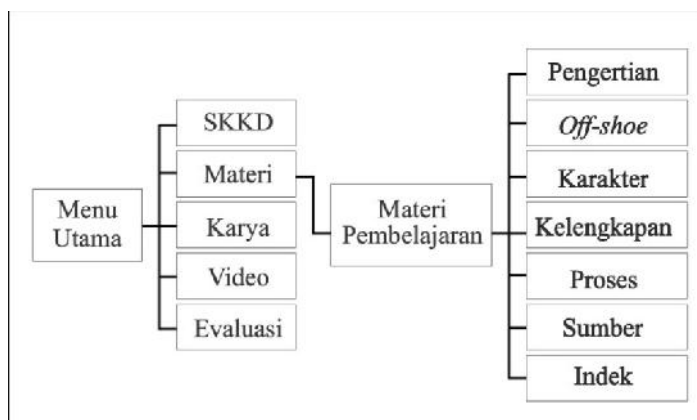
2. Perencanaan Pengembangan Pembelajaran

Kegiatan dalam perencanaan pengembangan pembelajaran adalah pertama, merumuskan standar kompetensi yaitu dengan menghasilkan multimedia

pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY. Kedua, merumuskan kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi, menguasai tata lampu dalam pemotretan *indoor* maupun *outdoor* dengan teknik *Strobist*. Indikator hasil belajar adalah: mengidentifikasi dan menerapkan tata lampu pada pemotretan dengan teknik *Strobist*. Ketiga, strategi pembelajaran: berdasarkan teori behavioristik, dan teori konstruktivisme. Sedangkan jenis pembelajaran adalah *drill and practice*. Keempat, materi pembelajaran sesuai dengan indikator adalah: pengertian, *off-shoe*, Karakter, Peralatan, Proses, Sumber, dan Indeks. Kelima, bentuk penilaian berupa soal pilihan ganda menggunakan multimedia pembelajaran tersebut, yang hasilnya langsung dapat diketahui.



3. Pengembangan produk multimedia


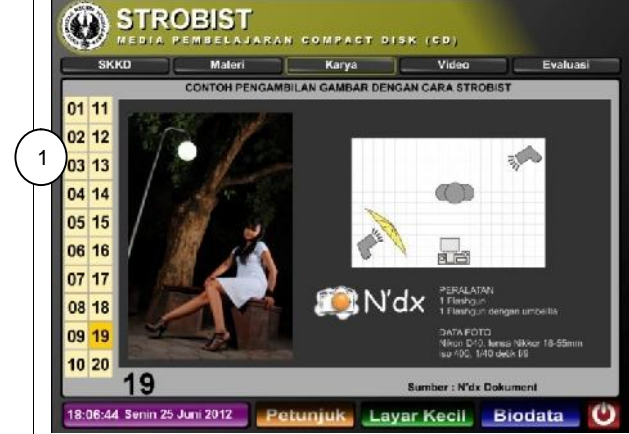
Pengembangan produk multimedia: pertama, membuat *flowchart* dan *storyboard* dapat diperhatikan pada Gambar 6 berikut.

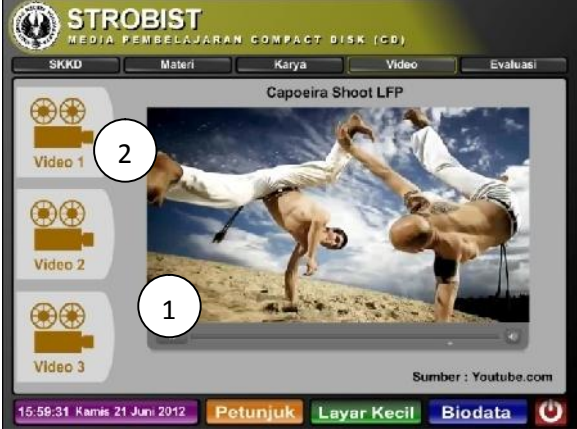



Gambar 6. **Bagan Desain *Flowchart* pengembangan multimedia mata kuliah fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa**

Tabel 11: *Storyboard* multimedia pembelajaran mata kuliah Fotografi di UNY*STORYBOARD*

SLIDE	VISUAL	LINK	AUDIO
1		1. Tombol 1 <i>link</i> menuju Kompetensi dasar	Musik pembuka (PAGANINI) CAPRICE OPI NO.24
2		1. Tombol 1 <i>link</i> menuju SKKD 2. Tombol 2 <i>link</i> menuju materi 3. Tombol 3 <i>link</i> menuju karya 4. Tombol 4 <i>link</i> menuju video 5. Tombol 5 <i>link</i> menuju evaluasi 6. Tombol 6 <i>link</i> menuju petunjuk 7. Tombol 7 untuk tombol minimize/ memperkecil layar 8. Tombol 8 <i>link</i> menuju ke profil peneliti 9. Tombol 9 (tombol keluar program) <i>link</i> menuju ke penutup	Backsound The Girl From Ipanema

3	<p>Materi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol 1 <i>link</i> menuju materi pengertian 2. Tombol 2 <i>link</i> menuju materi <i>Off-shoe</i> 3. Tombol 3 <i>link</i> menuju materi karakter 4. Tombol 4 <i>link</i> menuju materi Kelengkapan 5. Tombol 5 <i>link</i> menuju materi proses 6. Tombol 6 <i>link</i> menuju sumber materi sumber 7. Tombol 6 <i>link</i> menuju sumber materi indeks 	
4		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol 2 (tombol dengan pilihan gambar karya) 	

8	<p>Video Proses Pembuatan Keramik</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol 1 (Tombol play/pause) 2. Tombol 2 (tombol dengan pilihan video) 	
12	<p>penutup</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol 1 (Tombol dengan pilihan ya keluar program) 2. Tombol 2 (tombol dengan pilihan tidak keluar program) 	<p>Musik penutup (PAGANINI) CAPRICE OP1 NO.24</p>

Kegiatan kedua dalam pengembangan produk multimedia adalah: mengumpulkan bahan pendukung, berupa berbagai contoh karya fotografi dengan menggunakan teknik *strobist* kemudian menyiapkan video proses pemotretan dengan menggunakan teknik *strobist*. Kegiatan ketiga adalah mendesain *frame*, sesuai dengan *flowchart* dan *Storyboard*. Kegiatan keempat: memproduksi, maksudnya adalah menghasilkan produk multimedia pembelajaran mata kuliah fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY. Kegiatan kelima adalah menampilkan bahan

yang terkait, berupa CD, setelah dicek ulang segala sesuatunya, maka segala langkah pengembangan produk multimedia direkam, dan jadilah produk awal.

4. Validasi produk

Pada validasi produk ini terdapat 12 langkah. Pertama yaitu validasi oleh ahli materi dan media. Validasi ahli materi oleh Aran Handoko dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY, telah terlaksana pada tanggal 22 Mei 2012, di ruang dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY. Validasi ahli media oleh Mardiyatmo dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY pada tanggal 25 Mei 2012. Keduanya menyatakan multimedia yang dikembangkan layak untuk uji coba. Kemudian tahap kedua adalah menganalisis rekomendasi untuk perbaikan produk multimedia. Kegiatan ketiga yaitu revisi supaya multimedia pembelajaran ini lebih baik dan layak diujicobakan di lapangan. Kegiatan keempat adalah uji coba. Uji coba yang pertama adalah uji coba individual, bertujuan untuk mengetahui apakah produk multimedia sudah layak dan benar-benar telah dikembangkan.

Hasil dari ujicoba ini merupakan bahan untuk merevisi multimedia yang dikembangkan. Uji coba dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY pada tanggal 6 Juni 2012, melibatkan 3 orang siswa. Uji coba individual berjalan lancar, mendapat masukan dari tiga mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY. Kegiatan kelima adalah menganalisis hasil ujicoba individual dan memperbaiki bagian-bagian yang perlu direvisi agar multimedia lebih baik. Kegiatan keenam adalah revisi multimedia yang telah diuji coba individual. Kegiatan ketujuh adalah

melaksanakan uji coba kelompok kecil, melibatkan 15 mahasiswa, pada tanggal 7 Juni 2012. Kegiatan kedelapan adalah analisis hasil uji coba kelompok kecil, guna merevisi multimedia agar lebih baik lagi. Kegiatan kesembilan adalah revisi hasil uji coba kelompok kecil. Kegiatan kesepuluh adalah uji coba kelompok besar melibatkan 30 mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY, pada tanggal 8 Juni 2012, berjalan lancar. Kegiatan kesebelas adalah analisis hasil uji coba kelompok besar, untuk menentukan bagian-bagian mana dari multimedia yang perlu direvisi. Kegiatan keduabelas adalah revisi hasil uji coba kelompok besar. Setelah diadakan revisi seperlunya, maka jadilah produk akhir.

B. Data uji coba

1. Data uji validasi

a. Ahli materi

Produk pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah Fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY telah selesai dibuat pada tahap pertama. Kemudian terlebih dahulu diadakan validasi oleh seorang ahli materi Fotografi oleh Aran Handoko di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Statusnya adalah seorang dosen pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan masukan tentang kualitas materi produk multimedia pembelajaran interaktif dari ahli materi Fotografi. Hasilnya adalah berupa skor penilaian yang mencakup aspek pembelajaran, materi pembelajaran, saran perbaikan dan komentar. Pada aspek

pembelajaran dan materi pembelajaran, disimpulkan telah layak untuk uji coba. Ada beberapa rekomendasi untuk perbaikan multimedia. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Validasi multimedia aspek pembelajaran oleh ahli materi

No	Indikator	Skor	Ketegori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Baik
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	Baik
3	Petunjuk belajar	5	Baik sekali
4	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	5	Baik sekali
5	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	4	Baik
6	Kegiatan belajarnya dapat memotivasi mahasiswa	3	Cukup
7	Memberikan kesempatan mahasiswa untuk berlatih sendiri	4	Baik
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu	5	Baik sekali
9	Penyampaian materi menarik	4	Baik
10	Kebenaran dan kekinian materi	4	Baik
11	Ketepatan cakupan materi	3	Cukup
12	Ketercernaan materi dan pemaparan yang logis	3	Cukup
13	Penyampaian materi yang runtut	4	Baik
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan mahasiswa	3	Cukup
15	Materi bermanfaat	3	Cukup
16	Keterlibatan dan peran mahasiswa dalam aktivitas belajar	5	Baik sekali
17	Penggunaan bahasa	5	Baik sekali
18	Kualitas penyajian materi	5	Baik sekali
19	Kualitas umpan balik	5	Baik sekali
20	Waktu penyajian	5	Baik sekali

Jumlah skor keseluruhan	83	Baik
Rerata	4,15	
Nilai	B	

Kriteria penilaian produk multimedia oleh ahli materi pembelajaran adalah sebagai berikut. Hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli materi ditinjau dari aspek materi pembelajaran menunjukkan bahwa Jumlah skor keseluruhan adalah 83, dan rerata skor adalah 4,15 dikonversi dengan kriteria di atas termasuk kriteria B. Maka, kualitas multimedia aspek materi pembelajaran dari ahli materi Fotografi termasuk kategori baik, berarti layak diuji cobakan di UNY.

b. Ahli media

Pada uji coba tahap pertama, validasi media dilakukan oleh Mardiyatmo selaku ahli media pembelajaran, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan masukan tentang kualitas tampilan dan pemrograman dari produk multimedia pembelajaran interaktif tentang pembelajaran pembelajaran mata kuliah fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 13 berikut.

Tabel 13. Validasi multimedia aspek tampilan oleh ahli media pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan CD	4	Baik

2	Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan	4	Baik
3	Komposisi warna	4	Baik
4	Penempatan tombol	3	Cukup
5	Konsistensi tombol	3	Cukup
6	Ketepatan ukuran tombol	4	Baik
7	Ketepatan jenis huruf	4	Baik
8	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
9	Ketepatan warna huruf	4	Baik
10	Ketepatan <i>layout</i>	4	Baik
11	Ketepatan penggunaan gambar	4	Baik
12	Kualitas tampilan gambar	4	Baik
13	Kualitas tampilan layar	4	Baik
14	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	3	Cukup
15	Pemberian umpan balik terhadap mahasiswa	3	Cukup
16	Sajian animasi	3	Cukup
17	Daya dukung musik	3	Cukup
Jumlah skor keseluruhan		62	Baik
Rata-rata		3,65	
Nilai		B	

Kriteria penilaian produk multimedia aspek pemrograman oleh ahli media pembelajaran adalah sebagai berikut. jumlah skor keseluruhan adalah 62 dan rerata skor 3,65. Setelah dikonversikan dalam skala 5, skor ini masuk dalam kriteria baik. Maka, kualitas multimedia dari ahli media termasuk kategori sangat baik, berarti layak diuji cobakan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY.

2. Data uji coba dan analisis hasil pengembangan tahap I

Uji coba pada tahap kedua dilakukan secara individual yaitu melibatkan tiga mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY pada tanggal 6 Juni 2012 di Laboratorium Komputer. Tujuan uji coba tahap kedua ini, adalah untuk mendapatkan masukan dari lapangan yaitu dari mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa, setelah divalidasi oleh ahli materi dan media.

Tabel 14. Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu-satu

No	Indikator	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan CD	3,67	Baik
2	Ketepatan materi dengan kompetensi yang ingin dicapai	4	Baik
3	Kemudahan memahami materi	4	Baik
4	Ketepatan gambar dengan materi	3	Cukup
5	Kejelasan rumusan soal	3,67	Baik
6	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dengan warna tulisan	4	Baik
7	Ketepatan jenis huruf	3,67	Baik
8	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
9	Komposisi <i>layout</i> tiap <i>slide</i>	4	Baik
10	Kualitas tampilan gambar	4	Baik
11	Konsistensi tombol	3,67	Baik
12	Penempatan tombol	3,33	Cukup
13	Kemudahan penggunaan tombol	3,33	Cukup
14	Kejelasan memilih menu	3,67	Baik

15	Kemudahan penggunaan media	4,33	Baik sekali
16	Sajian animasi	3,67	Baik
17	Daya dukung musik	3	Cukup
Jumlah		63,01	Baik
Rerata		3,71	
Nilai		B	

Secara keseluruhan jumlah skor 63,01 dan rerata skor 3,71 setelah dikonversikan pada skala 5, jumlah rerata skor yang diperoleh masuk dalam kriteria baik. Maka kualitas multimedia pembelajaran mata kuliah Fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa layak diaplikasikan di UNY.

3. Data uji coba dan analisis hasil pengembangan tahap II

Uji coba kelompok kecil, melibatkan subjek 15 mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY. Uji coba dilaksanakan di Laboratorium Komputer Fakultas bahasa dan Seni UNY, tanggal 7 Juni 2012, berjalan lancar. Hasil penilaian kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 15. Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba kelompok kecil

No	Indikator	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan CD	4,33	Baik sekali
2	Ketepatan materi dengan kompetensi yang ingin dicapai	3,93	Baik
3	Kemudahan memahami materi	3,87	Baik

4	Ketepatan gambar dengan materi	4,13	Baik sekali
5	Kejelasan rumusan soal	4,27	Baik sekali
6	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dengan warna tulisan	3,93	Baik
7	Ketepatan jenis huruf	3,87	Baik
8	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
9	Komposisi layout tiap slide	4,2	Baik sekali
10	Kualitas tampilan gambar	4,27	Baik sekali
11	Konsistensi tombol	4,4	Baik sekali
12	Penempatan tombol	4,4	Baik sekali
13	Kemudahan penggunaan tombol	4,27	Baik sekali
14	Kejelasan memilih menu	4,2	Baik sekali
15	Kemudahan penggunaan media	4,2	Baik sekali
16	Sajian animasi	3,87	Baik
17	Daya dukung musik	3,2	Cukup
Jumlah		69,33	Baik
Rerata		4,08	
Nilai		B	

Secara keseluruhan jumlah skor 69,33 dan rerata skor 4,08 setelah dikonversikan pada skala 5, jumlah rerata skor yang diperoleh masuk dalam kriteria baik. Maka kualitas multimedia pembelajaran mata kuliah Fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa layak di aplikasikan di UNY.

4. Data uji coba dan analisis hasil pengembangan tahap III

Uji coba lapangan merupakan uji coba keempat (klasikal) melibatkan responden mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa sejumlah 30 orang dilaksanakan di Laboratorium Komputer. Tujuan uji coba ini adalah untuk mendapatkan masukan guna perbaikan produk multimedia pembelajaran. Pelaksanaannya pada tanggal 8 Juni 2012. fasilitas komputer kurang memadai, yaitu 15 set komputer, pelaksanaan uji coba ketiga ini dilaksanakan dengan 2 gelombang akan tetapi dapat berjalan lancar.

Tabel 16. **Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba kelompok klasikal**

No	Indikator	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan CD	4,00	Baik
2	Ketepatan materi dengan kompetensi yang ingin dicapai	3,90	Baik
3	Kemudahan memahami materi	3,80	Baik
4	Ketepatan gambar dengan materi	4,10	Baik
5	Kejelasan rumusan soal	4,17	Baik
6	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dengan warna tulisan	4,07	Baik
7	Ketepatan jenis huruf	4,13	Baik
8	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
9	Komposisi <i>layout</i> tiap <i>slide</i>	3,97	Baik
10	Kualitas tampilan gambar	3,90	Baik
11	Konsistensi tombol	4,13	Baik

12	Penempatan tombol	4,27	Baik
9	Kemudahan penggunaan tombol	4,07	Baik
10	Kejelasan memilih menu	4,07	Baik
12	Kemudahan penggunaan media	4,00	Baik
16	Sajian animasi	3,97	Baik
17	Daya dukung musik	3,73	Baik
Jumlah		68,27	Baik
Rerata		4,01	
Nilai		B	

Secara keseluruhan jumlah skor 68,27 dan rerata skor 4,01 setelah dikonversikan pada skala 5, jumlah rerata skor yang diperoleh masuk dalam kriteria baik. Maka kualitas multimedia pembelajaran mata kuliah Fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa layak diaplikasikan di UNY.

C. Revisi produk

Revisi produk ini berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media.

1. Rekomendasi dan saran untuk perbaikan dari ahli materi adalah penambahan istilah T.T.L. pada materi indeks.



Gambar 7. Tampilan indeks pada produk awal

Hal ini telah diperbaiki, perhatikan pada Gambar 8 berikut



Gambar 8. Tampilan indeks pada produk akhir

2. Rekomendasi dan saran untuk perbaikan dari ahli media diantaranya adalah:

Tombol “kembali” pada materi perlu di perjelas dan juga bentuk tombol di serasikan/samakan dengan tombol “kembali” pada slide materi yang lain.



Gambar 9. Tampilan proses pada produk awal

Hal ini telah diperbaiki, perhatikan pada Gambar 10 berikut



Gambar 10. Tampilan proses pada produk akhir

3. Sebagian besar yang harus diperbaiki pada produk ini adalah mengenai istilah asing yang seharusnya dicetak miring dan kecermatan dalam penulisan kata. Seperti contoh di bawah.



Gambar 11. Tampilan kelengkapan pada produk awal

Hal ini telah diperbaiki, perhatikan pada Gambar 12 berikut



Gambar 12. Tampilan kelengkapan pada produk final

D. Kajian produk final

Pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY telah selesai dikembangkan dan telah selesai divalidasi. Validasi ini melalui beberapa tahap, yaitu evaluasi ahli media, evaluasi ahli materi, uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba klasikal.

Dari hasil analisis data yang diperoleh, maka dapat dinyatakan bahwa kualitas produk pengembangan multimedia pembelajaran tersebut mempunyai kriteria baik dan layak diaplikasikan di UNY.

Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis selama proses uji coba berlangsung, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran mata kuliah Fotografi yang sifatnya interaktif. Hal ini dikarena produk yang dikembangkan dirancang untuk pembelajaran secara individual, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan keinginan dan kemampuan masing-masing.

Hasil wawancara dengan mahasiswa setelah pelaksanaan uji coba lapangan, mahasiswa mengatakan bahwa multimedia pembelajaran fotografi teknik *strobist* tersebut dapat membantu mereka untuk memahami konsep materi pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan tentang produk

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian pemanfaatan multimedia pembelajaran mata kuliah Fotografi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang cocok untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.

Langkah-langkah pembuatan Multimedia pembelajaran interaktif mata kuliah Fotografi dengan teknik *Strobist* adalah:

1. Studi pustaka dan lapangan guna memperoleh data materi yang diperlukan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Merumuskan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian untuk membatasi materi yang akan disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif
3. Pengembangan produk multimedia dengan medisain *Flowchart* dan *Storyboard*.
4. Memvalidasi Produk Multimedia pembelajaran interaktif oleh Ahli materi dan ahli media yang terpilih, yang kemudian selah tervalidasi maka produk dapat di ujikan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.
5. Mengujicobakan produk multimedia tersebut kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY dengan tiga tahap. Tahap pertama secara

Satu-satu sebanyak 3 orang, tahap kedua dalam kelompok kecil sebanyak 15 orang, dan terakhir dalam kelompok besar sebanyak 30 orang.

6. Kemudian dari hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan multimedia pembelajaran sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran mata kuliah fotografi bagi mahasiswa, karena telah sesuai dengan kriteria yang ditentukan, yaitu jika hasil penilaian uji coba lapangan minimal termasuk dalam kriteria baik maka produk pengembangan media yang dikembangkan dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran mata kuliah Fotografi

B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut

1. Disarankan kepada dosen memanfaatkan multimedia pembelajaran ini dalam menyampaikan materi pelajaran mata kuliah fotografi. Dengan demikian dapat memudahkan dosen dalam menyampaikan materi dan mahasiswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran.
2. Pengembangan produk lebih lanjut, kepada para peneliti yang mengambil judul relevan dengan penelitian dan pengembangan ini, diharapkan dapat mengembangkan multimedia pembelajaran Mata kuliah Fotografi bagi mahasiswa, dengan materi yang lebih lengkap dan aktual.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. Dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983. *Educational research*. New York & London: Longman Inc.
- Enche Tjin. 2011. *Lighting Itu Mudah*. Jakarta. Bukune.
- Fatah Syukur. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail
- Kusuma Yuliandi. 2010. *Strobist Trik Lighiting Kreatif*, Jakarta. Grasindo.
- Niken Ariani & Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Rangga Aditiawan dan Ferren Bianca. 2010. *Belajar Fotografi*. Jakarta. Dunia Komputer.

LAMPIRAN

Hasil Wawancara dengan Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa

1. Bagaimana pendapat bapak mengenai pembelajaran mata kuliah Fotografi II tentang *Lighting Studio*?

Jawaban : Pembelajaran Pembahasan tentang pengertian, Peralatan dan Proses penepatan peralatan *Lighting Studio*.

2. Selama pembelajaran *Lighting Studio*, apakah ada hambatan-hambaran dalam proses belajar mengajar? jika ada, bagaimana cara bapak mengatasi hambatan-hambatan tersebut?

Jawaban : ada, hambatannya berupa keterbatasan saya dalam pendampingan praktik. Solusinya yaitu saya berikan materi yang dapat dipelajari dengan maksimal seperti media cetak maupun media elektronik.

3. Media elektronik apa yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran *Lighting Studio*?

Jawaban: *powerpoint*

4. Apakah bapak sudah pernah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran *Lighting Studio*?

Jawaban : belum

Hasil Wawancara dengan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa

1. Apakah menurut anda mata kuliah Fotografi II tentang *Lighting Studio* itu sulit?

Jawaban : iya

2. Untuk lebih memahami materi, apakah anda senang belajar menggunakan media cetak atau media komputer?

Jawaban : media komputer

3. Manakah pembelajaran *Lighting Studio* yang paling anda senangi, pembelajaran dengan media visual (tayangan) atau tanpa media?

Jawaban : menggunakan media visual

4. Menurut anda, apakah belajar Fotografi dengan menggunakan multimedia yang bisa menunjukkan materi, gambar, dan video secara lebih mendetail menarik bagi anda?

Jawaban : iya, menarik

5. Apakah anda pernah mendengar tentang multimedia interaktif ?

Jawaban : iya

6. Apakah sudah ada multimedia interaktif di mata kuliah Fotografi II tentang *Lighting Studio* ?

Jawaban : iya

7. Apakah anda ingin belajar *Lighting Studio* dengan menggunakan multimedia?

Jawaban : iya

SILABUS MATA KULIAH

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Mata kuliah : Fotografi II

Kode MK : SSR 308

SKS : 3 SKS

Semester : V

1. DESKRIPSI

Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang teknologi fotografi dan memberikan keterampilan penggunaan alat dalam pengembangan pemotretan indoor maupun outdoor, baik untuk foto terapan atau seni (kreatif) dengan media color. Materi kuliah meliputi teori dan berbagai teknik pemotretan baik indoor maupun outdoor, pengenalan dan keterampilan penggunaan peralatan, pemilihan objek (model) penataan (layout) dan prosedur kerja dalam pemotretan. Kegiatan belajar mengajar mencakup pembahasan teori dan praktek. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester

II. TUJUAN

1. Mahasiswa memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang dasar-dasar pemotretan indoor dan outdoor
2. Mahasiswa memiliki pemahaman tentang berbagai teknik pemotretan indoor dan outdoor, peralatan, dan prosedur kerjanya
3. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan menciptakan karya foto kreatif baik seni maupun terapan dalam berbagai teknik pemotretan, pemrosesan, dan penyelesaian foto dalam berbagai objek.

III. STANDAR KOMPETENSI :

Mengapresiasi, menganalisis dan mencipta karya fotografi baik seni maupun terapan yang meliputi konsep dasar pemotretan indoor maupun outdoor

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Jenis Tes	Bentuk Tes	Alokasi Waktu
1.	Mendeskripsikan konsep pemotretan indoor dan outdoor	Menjelaskan kons. pemotretan indoor dan outdoor	Pengertian dan konsep pemotretan indoor dan outdoor	Mengkaji sumber dan karya fotografi indoor dan outdoor			1 X 250
2.	Mendeskripsikan dasar-dasar teknik pemotretan indoor dan outdoor	Menjelaskan dasar-dasar teknis pemotretan indoor dan outdoor	a. Macam dan jenis pemotretan b. teknik indoor c. teknik outdoor	Mengkaji macam, jenis, karakteristik Pemotretan indoor/ outdoor			1 X 250
3.	Mendeskripsikan tentang studio dan peralatan	1. Menjelaskan sarana/prasarana studio 2. Menjelaskan teknik/prosedur penggunaan alat	a. fotografi studio b. peralatan c. lighting d. teknik dan prosedur	Mengkaji berbagai sarana/prasarana dan prosedur kerjanya			1 X 250

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Jenis Tes	Bentuk Tes	Alokasi Waktu
4.	Mendeskrepsikan fotografi kreatif seni/terapan	Menjelaskan jenis fotografi kreatif : seni dan terapan	a. fotografi kreatif b. art photography c. aplied photography	Mengkaji tentang art photography dan aplied photography			1 X 250
5.	Menganalisis dan mencipta karya fotografi dengan berbagai teknik	1. Menjelaskan tugas pemotretan outdoor	a. stop action b. panning c. siluhuete d. depth of field (dof) e. Lanscape	Mengkaji dan praktek pemotertan berbagai teknik outdoor	Praktek	Tugas individu	6 X 250
		2. Menjelaskan tugas pemotretan indoor	a. stile life b. window lighting c. model (out/in)	Mengkaji dan praktek pemotertan berbagai teknik indoor	Praktek	Tugas individu	6 X 250

SUMBER BACAAN

- Amir Hamzah Sulaiman (1976). *Petunjuk untuk Memotret*. Jakarta : PT. Gramedia
- Andreas Feininger (1969). *The Complete Photographer*. New Jersey : Englewood Cliffs Prentice Hall Inc.
- Andreas Feininger (19). *Lambang-lambang Fotografi*. Semarang : Dahara Publishing.
- Carl W. Miller (1948). *Principle of Photographic Reproduction*. New York : The Macmillan Company.
- Dadan Effendi (1978). *Buku Pegangan Praktis Fotografi*. Surabaya : Usaha Nasional.
- DA. Spencer's (1979). *Colour Photography in Practice*. New York : Focal Press.
- Edwin Swit (1978). *All The Photo Trick*. London : Focal Press.
- John P. Schaefer (1992). *Basic Techniques of Photography*. Boston - New York : Little, Brown and Company.
- Joseph Meehan (1992). *The Photographer's Guide to Using Filters*. New York : AMPHOTO An Imprint of Watson Guptill Publication.
- Soelarko (1974). Edisi Khusus : *Komposisi*. Jakarta : Foto Media.
- Soelarko (1977). *Fotografi untuk Nafkah*. Bandung : PT. Karya Nusantara.
- Soelarko (1978). *Fotografi untuk Salon dan Lomba Foto*. Bandung : PT. Karya Nusantara.
- Tom Guill and Mark Scanlon (1990). *Photographic composition*. Manufactured in Japan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MATA KULIAH : FOTOGRAFI II

1. Fakultas / Program Studi : Bahasa dan Seni / Pend. Seni Rupa
2. Mata Kuliah & Kode : fotografi II Kode : PSR322
3. Jumlah SKS Teori : 1 SKS Praktik : 2 SKS
Sem : V Waktu : 250 Menit
4. Standar Kompetensi : Mengapresiasi, menganalisa dan menciptakan karya fotografi baik seni maupun terapan yang meliputi konsep dasar pemotretan *indoor* maupun *outdoor*
5. Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan tentang studio dan peralatan
6. Indikator Ketercapaian : Menjelaskan sarana/prasarana *studio*
7. Materi Pokok/Penggalan Materi : *lighting*
8. Kegiatan Perkuliahan : Ceramah dan diskusi

Komponen Langkah	Uraian Kegiatan	Estimasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan/ Referensi
Pendahuluan	Apersepsi <i>Strobist</i>	10 menit	Tanya Jawab	-	-
Penyajian (INTI)	1. Pembahasan tentang pengertian <i>Strobist</i> 2. Pembahasan tentang <i>Off-shoe</i> 3. Pembahasan tentang Karakter <i>flash</i> 4. Pembahasan tentang Peralatan <i>Strobist</i> 5. Pembahasan tentang Proses penepatan peralatan	120 menit	Diskusi	LCD, Contoh buku fotografi, karya dan video	Buku teks dan internet

Komponen Langkah	Uraian Kegiatan	Estimasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan/ Referensi
Penutup	Brainstorming dan tanya jawab	15 menit		LCD	-
Tindak lanjut	Penugasan	5 menit	-	-	-

Yogyakarta, Oktober 2012

Dosen,

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

EFEKTIFITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN STROBIST UNTUK MAHASISWA JURUSAN SENI RUPA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Mata Kuliah : FOTOGRAFI
Semester : Genap
Materi : STROBIST
Evaluator : Aran Handoko, M.Sn
Peneliti dan Pengembang : Patrick Krishna Satya herjatmika
Tanggal : Mei 2012

Petunjuk:

- a. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli materi mata kuliah fotografi tentang kualitas materi dalam multimedia yang sedang dikembangkan.
- c. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

1 = Sangat tidak baik	4 = Baik
2 = Tidak baik	5 = Sangat baik
3 = Cukup	

- d. Mohon diberikan tanda check (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak.
- e. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

No.	Indikator	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar				✓		
3.	Petunjuk belajar				✓		
4.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian		✓				
5.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep				✓		
6.	Kegiatan belajarnya dapat memotivasi mahasiswa				✓		
7.	Memberikan kesempatan mahasiswa untuk berlatih sendiri				✓		
8.	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu				✓		
9.	Penyampaian materi menarik				✓		
10.	Kebenaran dan kekinian materi				✓		
11.	Ketepatan cakupan materi				✓		
12.	Ketercernaan materi dan pemaparan yang logis				✓		
13.	Penyampaian materi yang runtut				✓		
14.	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan mahasiswa				✓		
15.	Materi bermanfaat				✓		
16.	Keterlibatan dan peran mahasiswa dalam aktivitas belajar				✓		
17.	Penggunaan bahasa		✓				
18.	Kualitas penyajian materi				✓		
19.	Kualitas umpan balik			✓			
20.	Waktu penyajian				✓		
Jumlah							

Kelebihan:

.....

.....

.....

.....

Kelemahan:

.....

.....

.....

.....

Rekomendasi untuk perbaikan:

- Tambahkan materi tentang 'Ambient light'
- Masukkan karya pribadi yg sesuai tema utk contoh.
- Lay-out desain media dibuat lebih kontras

Kesimpulan:

Multimedia ini dinyatakan (mohon dipilih yang sesuai):

- a. layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ⓑ. Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, Mei 2012

Ahli Materi



Aran Handoko, M.Sn

NIP. 19780202 200604 1002

Lembar Observasi Produk Multimedia

Mohon tanggapan tentang:

1. Propil umum multimedia pembelajaran yang dikembangkan
2. Kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan multimedia ini.
3. Penyajian materi yang diberikan.
4. Sistem penilaian yang diterapkan.

Petunjuk:

1. Jika terjadi kesalahan, mohon ditulis slide keberapa pada kolom 1
2. Pada kolom 2 mohon diisi dengan jenis kesalahan
3. Dan kolom 3 mohon diisi dengan saran perbaikan

[illegible]

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

EFEKTIFITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN STROBIST UNTUK MAHASISWA JURUSAN SENI RUPA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Mata Kuliah : FOTOGRAFI
Semester : Genap
Materi : STROBIST
Evaluator : Drs. Mardiyatmo
Peneliti dan Pengembang : Patrick Krishna Satya herjatmika
Tanggal : Mei 2012

Petunjuk:

- f. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
- g. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli media dalam menilai kualitas multimedia yang sedang dikembangkan.
- h. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

1 = Sangat tidak baik	4 = Baik
2 = Tidak baik	5 = Sangat baik
3 = Cukup	

- i. Mohon diberikan tanda check (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak.
- j. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

No.	Indikator	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan CD				✓		
2.	Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan				✓		
3.	Komposisi warna				✓		
4.	Penempatan tombol			✓			
5.	Konsistensi tombol			✓			
6.	Ketepatan ukuran tombol				✓		
7.	Ketepatan jenis huruf				✓		
8.	Ketepatan ukuran huruf				✓		
9.	Ketepatan warna huruf				✓		
10.	Ketepatan <i>layout</i>				✓		
11.	Ketepatan penggunaan gambar				✓		
12.	Kualitas tampilan gambar				✓		
13.	Kualitas tampilan layar				✓		
14.	Tingkat interaktivitas <u>siswa</u> dengan media			✓			
15.	Pemberian umpan balik terhadap <u>siswa</u>			✓			
16.	Sajian animasi			✓			
17.	Daya dukung musik			✓			
Jumlah							

Rekomendasi untuk perbaikan:

1. Penulisan untuk istilah yang diletakkan
miring: penulisan huruf yg miring
2. Tombol untuk link perlu di perbaiki
(kembali ke awal, atau slide lainnya).
3. Untuk biaya di berikan pd materi &
evaluasi / tdk hanya pada awal dan
akhir saja.

Kesimpulan:

Multimedia ini dinyatakan (mohon pilih yang sesuai):

- a. layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ☒ b. layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, Mei 2012

Ahli Media


Drs. Mardiyatmo
NIP. 19571005 198703 1002

LEMBAR EVALUASI MAHAMAHASISWA

EFEKTIFITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN STROBIST UNTUK MAHASISWA JURUSAN SENI RUPA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Mata Kuliah : FOTOGRAFI
Semester : Genap
Materi : STROBIST
Evaluator : mahasiswa Jurusan Seni Rupa
Peneliti dan Pengembang : Patrick Krishna Satya herjatmika
Tanggal : Mei 2012

Petunjuk:

- k. Lembar evaluasi ini diisi oleh mahasiswa.
- l. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari mahasiswa sebagai mahasiswa dalam menilai kualitas multimedia yang sedang dikembangkan.
- m. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

1 = Sangat tidak baik	4 = Baik
2 = Tidak baik	5 = Sangat baik
3 = Cukup	

- n. Mohon diberikan tanda check (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat mahasiswa.
- o. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

No	Indikator	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan CD						

2	Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan						
3	Komposisi warna						
4	Penempatan tombol						
5	Konsistensi tombol						
6	Ketepatan ukuran tombol						
7	Ketepatan jenis huruf						
8	Ketepatan ukuran huruf						
9	Ketepatan warna huruf						
10	Ketepatan layout						
11	Ketepatan penggunaan gambar						
12	Kualitas tampilan gambar						
13	Kualitas materi						
14	Tingkat interaktivitas mahasiswa dengan media						
15	Pemberian umpan balik terhadap mahasiswa						
16	Sajian animasi						
17	Daya dukung musik						
Jumlah							

Rekomendasi untuk perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan:

Multimedia ini dinyatakan (mohon pilih yang sesuai):

- g. layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- h. layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
- i. tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, Mei 2012
Mahasiswa

.....

Hasil Penilaian multimedia uji coba individual 3 siswa

No	Indikator	Subjek		
		A	B	C
1	Kejelasan petunjuk penggunaan CD	5	3	3
2	Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan	4	4	4
11	Komposisi warna	4	3	4
15	Penempatan tombol	5	4	3
13	Konsistensi tombol	5	4	3
14	Ketepatan ukuran tombol	5	3	4
3	Ketepatan jenis huruf	4	3	4
4	Ketepatan ukuran huruf	3	4	3
5	Ketepatan warna huruf	4	3	3
6	Ketepatan layout	3	5	3
7	Ketepatan penggunaan gambar	4	4	4
8	Kualitas tampilan gambar	4	5	4
9	Kualitas materi	4	4	3
10	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	5	4	3
12	Pemberian umpan balik terhadap siswa	3	3	3
16	Sajian animasi	3	4	4
17	Daya dukung musik	3	3	3
	Jumlah skor keseluruhan	71	63	58

Hasil Skor penilaian untuk kelompok kecil

[illegible]


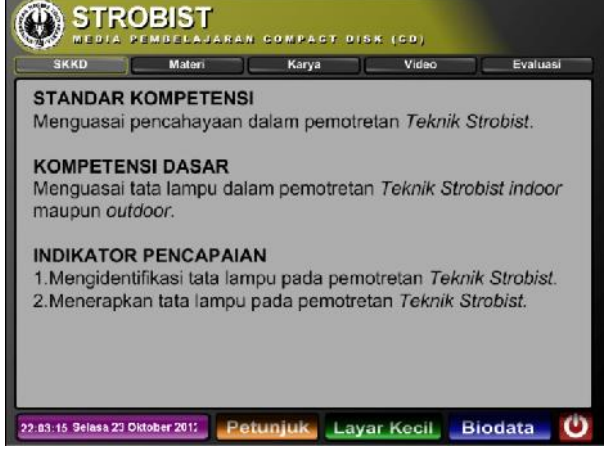

No	Indikator	Subjek														
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa	4	5	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	3
16	Sajian animasi	4	4	4	4	5	3	2	3	3	4	5	4	5	5	3
17	Daya dukung musik	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	4	4	5	4	2
	Jumlah skor	66	80	75	69	73	70	60	64	71	67	72	72	76	74	51




Penilaian subjek kelompok klasikal


No	Subjek	Indikator																	Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Skor
1	N	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	58
2	O	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	72
3	P	5	3	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	72
4	Q	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	71
5	R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	70
6	S	3	3	4	3	3	4	4	4	4	5	3	4	3	3	5	3	4	62
7	T	4	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	96
8	U	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	5	64
9	V	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	5	3	5	3	63
10	W	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	4	68
11	X	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	77
12	Y	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	79
13	Z	4	4	3	4	5	4	3	3	4	4	5	4	4	4	3	1	2	61
14	AA	4	3	4	4	3	5	5	4	3	3	3	4	4	5	3	4	4	65
15	AB	4	3	3	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	67
16	AC	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69
17	AD	3	4	3	4	4	3	5	5	3	4	4	4	4	3	5	4	4	66
18	AE	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	3	3	3	3	2	61
19	AF	4	4	3	3	3	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	70
20	AG	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	5	3	60
21	AH	5	3	3	5	4	4	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	4	72
22	AI	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	60
23	AJ	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	72
24	AK	4	4	4	3	4	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	72
25	AL	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	74
26	AM	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	3	4	64


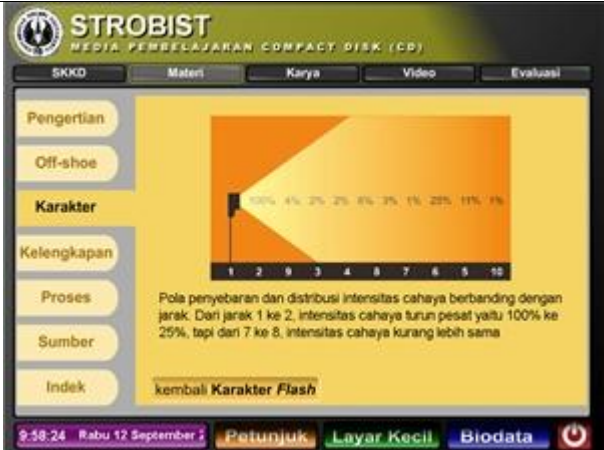

No	Subjek	Indikator																	Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Skor
27	AN	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	64
28	AO	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	3	3	2	62
29	AP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	83
30	AQ	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	79




Gambar Tampilan Cd Interaktif Pembelajaran *Strobist*




No.	Gambar	Keterangan
1.		Opening
2.		Tampilan SKKD
3.		Tampilan Materi




No.	Gambar	Keterangan
4.		Tampilan Materi ‘pengertian’
5.		Tampilan Materi “off-shoe”
6.		Tampilan Materi “off-shoe” Kabel extension




No.	Gambar	Keterangan
7.		<p>Tampilan Materi “off-shoe” mata kucing (synchro eye)</p>
8.		<p>Tampilan Materi “off-shoe” Wireless Trigger</p>
9.		<p>Tampilan Materi “off-shoe” fitur CLS (Creative Lighting System)</p>




No.	Gambar	Keterangan
10.		Tampilan Materi “karakter”
11.		Tampilan Materi “karakter” Ilustrasi gambaran kekuatan cahaya flash terhadap jarak
12.		Tampilan Materi “karakter” Ilustrasi Sync.Speed




No.	Gambar	Keterangan
13.		Tampilan Materi “kelengkapan”
14.		Tampilan Materi “kelengkapan” flash
15.		Tampilan Materi “kelengkapan” Setelah di klik tombol




No.	Gambar	Keterangan
16.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” omnibounce</p>
17		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” softbox</p>
18.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” Grid (rougue)/ Honeycomb</p>




No.	Gambar	Keterangan
19.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” Snoot</p>
20.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” Beauty Dish</p>
21.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” umbrella</p>

No.	Gambar	Keterangan
22.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” Gels</p>
23.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” monopod</p>
24.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” tripod</p>

No.	Gambar	Keterangan
25.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” Lighting stand</p>
26.		<p>Tampilan Materi “kelengkapan” Reflektor</p>
27.		<p>Tampilan Materi “Proses”</p>




No.	Gambar	Keterangan
28.		Tampilan Materi “Proses 1”
29.		Tampilan Materi “Proses 2”
30.		Tampilan Materi “Proses 3”

No.	Gambar	Keterangan
31.		Tampilan Materi “Proses 4”
32.		Tampilan Materi “Sumber”
33.		Tampilan Materi “Indek”

No.	Gambar	Keterangan
34.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. On the left, there is a vertical film strip with four frames showing different subjects. The main area is grey and contains the text: 'tekan tombol di samping kiri untuk melihat beberapa contoh karya'. At the bottom, there is a status bar showing '22:05:12 Selasa 23 Oktober 2011' and buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon.</p>	Tampilan Karya
35.	 <p>This screenshot shows the 'Karya' tab selected. The central area is titled 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. It displays a portrait of a woman. To the right of the photo, there is a list of equipment: 'PERALATAN: 1 Flashgun, 1 Flashgun dengan softbox, 1 reflektor, 1 panel styrofoam'. Below that, it lists photo data: 'DATA FOTO: Nikon D60, lensa Sigma 18-200, Iso 200, 1/50 detik f8'. At the bottom right, it says 'Sumber : STROBIST trik lighting kreatif'. The bottom status bar is identical to the previous screenshot.</p>	Tampilan Karya 1
36.	 <p>This screenshot shows another example of creative lighting. The central area displays a portrait of a woman with purple lighting. The equipment list is: 'PERALATAN: 1 Flashgun, 1 Flashgun dengan gel ungu'. The photo data is: 'DATA FOTO: Nikon D60, lensa Sigma 18-200, Iso 200, 1/90 f9'. The source is again 'Sumber : STROBIST trik lighting kreatif'. The bottom status bar is identical to the previous screenshots.</p>	Tampilan Karya 2




No.	Gambar	Keterangan
37.	 <p>STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)</p> <p>SKKD Materi Karya Video Evaluasi</p> <p>CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST</p> <p>PERALATAN 1 flashgun 1 adaptor path 1 styrofoam hitam</p> <p>DATA FOTO Nikon D80, lensa Nikkor 50mm ap 200, 1/180, f2.8</p> <p>Sumber : STROBIST trik lighting kreatif</p> <p>22:05:53 Selasa 23 Oktober 2015 Petunjuk Layar Kecil Biodata</p>	Tampilan Karya 3
38.	 <p>STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)</p> <p>SKKD Materi Karya Video Evaluasi</p> <p>CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST</p> <p>PERALATAN 1 Flashgun 1 Flashgun dengan umbrella</p> <p>DATA FOTO Nikon D90, lensa Sigma 18-200 iso 200, 1/160 detik, f7.1</p> <p>Sumber : STROBIST trik lighting kreatif</p> <p>22:06:08 Selasa 23 Oktober 2015 Petunjuk Layar Kecil Biodata</p>	Tampilan Karya 4
39.	 <p>STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)</p> <p>SKKD Materi Karya Video Evaluasi</p> <p>CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST</p> <p>PERALATAN 3 Flashgun 1 kompu senter</p> <p>DATA FOTO Nikon D90, lensa Sigma 18-200 iso 200, 7.1 detik f7.8</p> <p>Sumber : STROBIST trik lighting kreatif</p> <p>22:06:19 Selasa 23 Oktober 2015 Petunjuk Layar Kecil Biodata</p>	Tampilan Karya 5




No.	Gambar	Keterangan
40.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. The 'Karya' tab is selected. The main area displays 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. It features two images: a water drop on the left and a person on the right. Below the images, it lists 'PERALATAN' (Equipment) and 'DATA FOTO' (Photo Data). The equipment list includes: 1 flashgun dengan softbox, 1 flashgun dengan umbreka, 1 remote putr, 1 remote air, and 1 botol plastik yang diisi air. The photo data includes: Nikon D90, lensa Nikkor 50mm, iso 200, 1/2500 1/2.5. At the bottom, it says 'Sumber : STROBIST trik lighting kreatif' and has buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon.</p>	Tampilan Karya 6
41.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. The 'Karya' tab is selected. The main area displays 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. It features two images: a person holding a gun on the left and a person with a light on the right. Below the images, it lists 'PERALATAN' (Equipment) and 'DATA FOTO' (Photo Data). The equipment list includes: 1 flashgun, 1 flashgun dengan softbox, 1 reflexor, and 1 panel silu'cam. The photo data includes: Nikon D90, lensa Sigma 18-200, iso 200, 1/500 detik 1/5. At the bottom, it says 'Sumber : STROBIST trik lighting kreatif' and has buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon.</p>	Tampilan Karya 7
42.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. The 'Karya' tab is selected. The main area displays 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. It features two images: a chocolate cake on the left and a person on the right. Below the images, it lists 'PERALATAN' (Equipment) and 'DATA FOTO' (Photo Data). The equipment list includes: 1 flashgun, 1 remote putr, 1 tapak sebagai latar belakang, and 1 styrofoam sebagai reflektor. The photo data includes: Nikon D90, lensa Nikkor 50mm, iso 200, 1/50 1/2.5. At the bottom, it says 'Sumber : STROBIST trik lighting kreatif' and has buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon.</p>	Tampilan Karya 8




No.	Gambar	Keterangan
43.	 <p>STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)</p> <p>SKKD Materi Karya Video Evaluasi</p> <p>CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST</p> <p>PERALATAN 1 Flashgun dengan softbox 1 kaca hitam 1 karton hitam</p> <p>DATA FOTO Nikon D90, lensa Sigma 18-200 iso 200, f/250 1/22</p> <p>Sumber : STROBIST trik lighting kreatif</p> <p>22:07:05 Selasa 23 Oktober 2015 Petunjuk Layar Kecil Biodata</p>	Tampilan Karya 9
44.	 <p>STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)</p> <p>SKKD Materi Karya Video Evaluasi</p> <p>CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST</p> <p>PERALATAN 1 Flashgun 2 panel styrofoam 1 kaca hitam</p> <p>DATA FOTO Nikon D90, lensa Sigma 18-200 iso 200, 1/14 f/13</p> <p>Sumber : STROBIST trik lighting kreatif</p> <p>22:07:16 Selasa 23 Oktober 2015 Petunjuk Layar Kecil Biodata</p>	Tampilan Karya 10
45.	 <p>STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)</p> <p>SKKD Materi Karya Video Evaluasi</p> <p>CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST</p> <p>PERALATAN 1 Flashgun dengan softbox 1 Flashgun dengan umbreila</p> <p>DATA FOTO Nikon D90, lensa Nikkor 50mm iso 200, 1/40 f/2.8</p> <p>Sumber : STROBIST trik lighting kreatif</p> <p>22:08:41 Selasa 23 Oktober 2015 Petunjuk Layar Kecil Biodata</p>	Tampilan Karya 11




No.	Gambar	Keterangan
46.		Tampilan Karya 12
47.		Tampilan Karya 13
48.		Tampilan Karya 14










No.	Gambar	Keterangan
49.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. The main window displays 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. On the left is a filmstrip of various images. The central area shows a photo of smoke with the 'N'dx' logo. To the right is a technical diagram of a camera setup. Below the diagram, it lists 'PERALATAN: 1 Flashgun, 1 Sumber Cahaya' and 'DATA FOTO: Nikon D40, Lensa Nikkor 18-55mm, ISO 200, 1/60 detik, f/2.8'. At the bottom, it says 'Sumber: N'dx Dokument' and has buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon. A timestamp '22:09:28 Selasa 23 Oktober 2012' is in the bottom left.</p>	Tampilan Karya 15
50.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. The main window displays 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. On the left is a filmstrip of various images. The central area shows a photo of a white flower with the 'N'dx' logo. To the right is a technical diagram of a camera setup. Below the diagram, it lists 'PERALATAN: 1 Flashgun' and 'DATA FOTO: Nikon D40, Lensa Nikkor 18-55mm, ISO 200, 1/60 detik, f/2.8'. At the bottom, it says 'Sumber: N'dx Dokument' and has buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon. A timestamp '22:09:30 Selasa 23 Oktober 2012' is in the bottom left.</p>	Tampilan Karya 16
51.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. The main window displays 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. On the left is a filmstrip of various images. The central area shows a photo of people holding stars with the 'N'dx' logo. To the right is a technical diagram of a camera setup. Below the diagram, it lists 'PERALATAN: 1 Flashgun' and 'DATA FOTO: Nikon D40, Lensa Nikkor 18-55mm, ISO 160, 1/50 detik, f/4.5'. At the bottom, it says 'Sumber: N'dx Dokument' and has buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon. A timestamp '22:09:50 Selasa 23 Oktober 2012' is in the bottom left.</p>	Tampilan Karya 17




No.	Gambar	Keterangan
52.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. The main area is titled 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. It features a central image of a woman in a white dress standing in a studio. To the right of the image is a diagram showing a camera and a subject. Below the diagram, it lists 'PERALATAN' (Equipment) and 'DATA FOTO' (Photo Data). The bottom of the interface has a status bar with a timer '22:10:03', the date 'Selasa 23 Oktober 2013', and buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon.</p>	Tampilan Karya 18
53.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. The main area is titled 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. It features a central image of a woman sitting on a bench outdoors at night. To the right of the image is a diagram showing a camera and a subject. Below the diagram, it lists 'PERALATAN' (Equipment) and 'DATA FOTO' (Photo Data). The bottom of the interface has a status bar with a timer '22:10:22', the date 'Selasa 23 Oktober 2013', and buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon.</p>	Tampilan Karya 19
54.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are tabs for 'SKKD', 'Materi', 'Karya', 'Video', and 'Evaluasi'. The main area is titled 'CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN CARA STROBIST'. It features a central image of a close-up of a red, abstract, textured object. To the right of the image is a diagram showing a camera and a subject. Below the diagram, it lists 'PERALATAN' (Equipment) and 'DATA FOTO' (Photo Data). The bottom of the interface has a status bar with a timer '22:10:34', the date 'Selasa 23 Oktober 2013', and buttons for 'Petunjuk', 'Layar Kecil', 'Biodata', and a power icon.</p>	Tampilan Karya 20




No.	Gambar	Keterangan
55.		Tampilan Video
56.		Tampilan Video pertama
57.		Tampilan Video kedua

No.	Gambar	Keterangan
58.		Tampilan Video ketiga
59.		Tampilan evaluasi
60.		Tampilan evaluasi “Soal 1”

No.	Gambar	Keterangan
61.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are five buttons: SKKD, Materi, Karya, Video, and Evaluasi. The 'Materi' button is selected. The main area displays a question: '2. Apa nama alat di samping?' (What is the name of the tool on the side?). To the right of the question is an image of a black camera accessory labeled 'FS-1000'. Below the question are four multiple-choice options: a. Mata kucing (synchro eye), b. Wireless Trigger, c. Kabel extension hot-shoe, and d. Flash commander. At the bottom, there is a status bar showing the time '22:09:57', the date 'Selasa 11 September', and four buttons: Petunjuk, Layar Kecil, Biodata, and a power icon.</p>	Tampilan evaluasi “Soal 2”
62.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are five buttons: SKKD, Materi, Karya, Video, and Evaluasi. The 'Materi' button is selected. The main area displays a question: '3. Apa nama alat di samping?' (What is the name of the tool on the side?). To the right of the question is an image of a coiled black cable with a connector, labeled 'FS-1000'. Below the question are four multiple-choice options: a. Mata kucing (synchro eye), b. Wireless Trigger, c. Kabel extension hot-shoe, and d. Flash commander. At the bottom, there is a status bar showing the time '22:10:16', the date 'Selasa 11 September', and four buttons: Petunjuk, Layar Kecil, Biodata, and a power icon.</p>	Tampilan evaluasi “Soal 3”
63.	 <p>The screenshot shows the STROBIST software interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are five buttons: SKKD, Materi, Karya, Video, and Evaluasi. The 'Materi' button is selected. The main area displays a question: '4. Kekuatan flash dipengaruhi oleh?' (Flash power is influenced by?). Below the question are four multiple-choice options: a. Jarak, b. Speed, c. Warna, and d. Aperture. At the bottom, there is a status bar showing the time '22:10:31', the date 'Selasa 11 September', and four buttons: Petunjuk, Layar Kecil, Biodata, and a power icon.</p>	Tampilan evaluasi “Soal 4”

No.	Gambar	Keterangan
64.	 <p>5. Di bawah ini Grid (rougue)/Honeycomb adalah...</p> <p>a.  b. </p> <p>c.  d. </p> <p>22:10:41 Selasa 11 September Petunjuk Layar Kecil Biodata</p>	Tampilan evaluasi “Soal 5”
65.	 <p>6. Apa fungsi asesoris alat di bawah ini?</p> <p></p> <p>a. untuk menyaring dan menyebarkan cahaya ke segala arah. b. untuk mengubah distribusi cahaya menjadi terfokus pada daerah yang kecil dan sempit. c. untuk menyaring dan memberi warna cahaya. d. untuk membuat cahaya tidak langsung menerangi benda.</p> <p>22:10:51 Selasa 11 September Petunjuk Layar Kecil Biodata</p>	Tampilan evaluasi “Soal 6”
66.	 <p>7. Apa fungsi asesoris alat di bawah ini?</p> <p></p> <p>a. untuk menyaring dan menyebarkan cahaya ke segala arah. b. untuk mengubah distribusi cahaya menjadi terfokus pada daerah yang kecil dan sempit. c. untuk menyaring dan memberi warna cahaya. d. untuk membuat cahaya tidak langsung menerangi benda.</p> <p>22:11:06 Selasa 11 September Petunjuk Layar Kecil Biodata</p>	Tampilan evaluasi “Soal 7”

No.	Gambar	Keterangan
67.		Tampilan evaluasi “Soal 8”
68.		Tampilan evaluasi “Soal 9”
69.		Tampilan evaluasi “Soal 10”

No.	Gambar	Keterangan
70.	 <p>The screenshot shows the 'STROBIST' application interface. At the top, it says 'STROBIST MEDIA PEMBELAJARAN COMPACT DISK (CD)'. Below this are navigation buttons: SKKD, Materi, Karya, Video, and Evaluasi. The main display area shows 'NILAI AKHIR' (Final Score) with a summary: Jumlah Soal (Number of Questions) : 10, Jawaban Benar (Correct Answers) : 7, and Jawaban Salah (Wrong Answers) : 3. Below this, it shows 'NILAI KAMU' (Your Score) as 70 in a large red font, followed by the word 'CUKUP' (Enough). At the bottom of the main area is a 'COBA LAGI' (Try Again) button. The footer shows the date '22:12:44 Selasa 11 September' and navigation buttons: Petunjuk, Layar Kecil, Biodata, and a power icon.</p>	Tampilan hasil evaluasi
71.	 <p>The screenshot shows the 'STROBIST' application interface. The main display area shows the message 'selamat jawaban anda benar semua' (congratulations, all your answers are correct) in green text. The footer shows the date '22:11:59 Selasa 11 September' and navigation buttons: Petunjuk, Layar Kecil, Biodata, and a power icon.</p>	Tampilan evaluasi jika menjawab semua dengan benar
72.	 <p>The screenshot shows the 'STROBIST' application interface with the title 'PETUNJUK PEMAKAIAN' (Usage Instructions). The text provides instructions on how to use the CD media, including clicking on menu items, using the mouse cursor, and clicking on buttons. The footer shows the date '22:04:38 Selasa 23 Oktober 2011' and navigation buttons: Petunjuk, Layar Kecil, Biodata, and a power icon.</p>	Tampilan Petunjuk

No.	Gambar	Keterangan
73.		Tampilan Biodata
74.		Tampilan setelah menekan tombol Power/matikan /close
75.		Tampilan closeing

Dokumentasi Penelitian



Foto [enelitian Individu (satu-satu)



Foto penelitian kelompok kecil



Foto penelitian kelompok besar



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 774a/UN.34.12/PPN/2012
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Izin Penelitian

25 Mei 2012

Kepada Yth.
Patrick Krishna Satya Herjatmika
di Fakultas Bahasa dan Seni UNY di Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama surat ini, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : PATRICK KRISHNA SATYA HERJATMIKA
NIM : 06206244007
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul Penelitian : Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Strobist untuk Mahasiswa Jurusan Seni Rupa
Universitas Negeri Yogyakarta
Subjek Penelitian : Pendidikan Seni Rupa FBS UNY
Waktu : Mei – Juni 2012

Berdasarkan Surat yang ditandatangani Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, yang bersangkutan diizinkan untuk mengambil data pada subjek penelitian yang disebutkan di atas guna memperoleh data untuk penyusunan tugas akhir skripsi.

Demikian surat izin penelitian ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,


Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP 19610524 199001 2 001

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY